SUPERSKI 2



MICROIDS

MANUEL D' UTILISATION

SUPERSKI 2

SOMMAIRE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT P. 2

PROTECTION P. 2

I/ BUT DU JEU P. 2

II/ LES MENUS
- Sélection des Différents Choix P. 2
- A) Le Menu Principal P. 3
- B) Mode Entrainement P. 3
- C) Mode Compétition P. 3
- D) Mode Compétition Jeux Olympiques P. 4

III/ LES EPREUVES

1) LE SKI ALPIN
- A) La Descente P. 4
- B) Le Slalom P. 5
- C) Le Géant P. 5

2) LE SAUT ET LES BOSSES
- A) Le Saut à Ski P. 5
- B) Le Hot Dog P. 6

3) LE BOBSLEIGH P. 6

IV/ LES COMMANDES
- A) La Descente, le Slalom, le Géant P. 7
- B) Le Saut à Ski P. 8
- C) Le Hot Dog P. 8
- D) Le Bobsleigh P. 9

V/ LES ECRANS
- A) Figure 1: Le Menu Principal P. 10
- B) Figure 2: La Page des Sites P. 10



FRA



USA

Le Vieux Manuel

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI 520-1040 MEGA ST/STE.
AMIGA 500 - 500+ - 1000 - 2000 - 3000
Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur (A pour Atari, DF0 pour Amiga) et rallumez votre ordinateur, le programme se lancera automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLES
Chargez votre DOS, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez A: puis ENTER et tapez SUPERSKI puis ENTER.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR POUR IBM PC ET COMPATIBLES
- Copiez tous les fichiers dans le répertoire de votre choix.
- Pendant le jeu, la disquette originale doit être présente dans le lecteur.

AMSTRAD CPC 6128-6128+
Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et tapez : RUN "SUPERSKI

PROTECTION

Lorsque vous chargez SUPER SKI 2 des questions concernant des drapeaux vous seront posées.
Vous pourrez y répondre à l'aide des différents drapeaux répartis dans le manuel.

I/ LE BUT DU JEU

Grâce à SUPERSKI II, vivez à l'heure olympique et retrouvez l'ambiance des compétitions hivernales : slaloms géant et spécial, bobsleigh, hot-dog, saut à ski, descente...
Vous devrez relever le défi de vos adversaires et défendre les couleurs de votre nation dans le tournoi Olympique. Avant de vous frotter aux autres compétiteurs, vous pourrez vous entraîner à loisir sur les pistes d'Albertville ou participer à des épreuves amicales.

Chaque discipline vous demandera un effort spécifique:

* adresse et rapidité en slalom - intrépidité pour dévaler la piste de descente à une vitesse vertigineuse - Equilibre à maintenir après l'envol depuis le tremplin de 90 m afin d'éviter une réception aléatoire - rigueur dans le maniement du bobsleigh dont un seul écart peut vous éjecter de la piste et vous envoyer à l'hopital - Et pour la première fois sur micro, participez au Hot-Dog ou "saut de bosses": Réalisez le plus de figures et de sauts en un minimum de temps.

II/ LES MENUS

SELECTION DES DIFFERENTS CHOIX

.Vous pouvez utiliser le joystick ou le clavier pour effectuer les sélections dans les menus.



SWI



ITA

Le vieux Manuel

CLAVIER
Utilisez les touches fléchées du pavé numérique pour déplacer le curseur dans la zone sélectionnée et appuyez sur la barre espace ou la touche ENTER pour valider.

JOYSTICK
Déplacez le curseur à l'aide du Joystick et appuyez sur le bouton FIRE pour valider votre choix.

A) LE MENU PRINCIPAL (Cf Fig 1 Page 10 en haut)

Le menu principal vous permet de définir le nombre de joueurs, le mode de Jeu, le choix des épreuves.

A: Sélection du nombre de joueurs.
Cliquez dans cette zone pour choisir le nombre de joueurs.
1 à 4 joueurs.

B: Saisie du nom du joueur (facultatif).
En cliquant dans cette zone, une bande contenant les lettres de l'alphabet apparait. Un curseur s'affiche sur la lettre A. Pour choisir vos lettres, déplacez le curseur à l'aide des touches fléchées et appuyez sur la barre ESPACE pour valider. Une fois que votre nom est tapé, cliquez sur la croix à droite de cette zone. Pour effacer un caractère, cliquez sur la flèche à côté de la croix .

C: Sélection du mode de commande.
En cliquant dans cette zone, vous choisissez le nombre de joysticks connectés .

D: Mode entrainement **(Cf Chapitre II B)**

E: Mode Compétition ou Mode Jeux Olympiques. **(Cf CHAPITRE II C et D)**

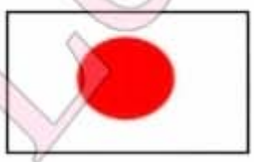
F: Choix des épreuves.
Les 6 icônes correspondent aux différentes épreuves. Les 6 épreuves sont sélectionnées par défaut (elles sont allumées). Si vous déselectionnez une des épreuves (cliquez dessus, elle devient moins lumineuse), la compétition portera sur les épreuves restantes. Quand toutes les épreuves sont sélectionnées, vous entrerez dans l'univers des J.O.

B) MODE ENTRAINEMENT

Le mode entrainement vous permet d'améliorer vos performances dans une épreuve. Lorsque vous cliquez dans la zone D, la page des sites (Fig2) apparait. Elle représente la montagne et les différentes stations où se déroulent les épreuves.
Cliquez sur l'icône correspondante à l'épreuve dans laquelle vous désirez vous entrainer. Une fois que vous avez choisi l'épreuve (l'icône clignote), une page vous décrit brièvement le sport en question.
De 1 à 4 joueurs peuvent s'entrainer dans la même discipline.
Pour annuler un entrainement en cours, appuyer sur la touche ESCAPE.

C) MODE COMPETITION

De 5 à 8 concurrents peuvent participer à la compétition:
4 joueurs pilotés par l'ordinateur + le nombre de joueurs humains (de 1 à 4).
Pour sélectionner le mode compétition, déplacez le curseur dans la zone F, sélectionnez les épreuves dans lesquelles vous voulez concourir.
Si moins de 6 épreuves ont été sélectionnées, cliquez dans la zone E (Mode Compet Events).



JAP



EUR

Le vieux Manuel

La page de sélection des personnages apparait. Sélectionnez votre joueur a l'aide des touches fléchées et appuyez sur la barre espace pour valider votre choix. La page des sites apparait, les épreuves sélectionnées s'affichent en rouge vif tandis que les épreuves non sélectionnées et les épreuves déjà réalisées apparaissent en rouge pâle.
L'épreuve en attente, clignote.

D) MODE COMPETITION JEUX OLYMPIQUES

Par défaut le mode compétition se déroule sous la forme des J.O. Vous participerez aux 6 épreuves.
Cliquez dans la zone E (COMPETITION JEUX OLYMPIQUES). Toutefois si vous avez annulé préalablement des épreuves, il vous suffit de rentrer dans la zone F (Cf FIG 1) et de valider toutes les épreuves.
Ramenez alors le curseur dans la zone E et cliquez sur: Compet Jeux Olympiques.

La cérémonie d'ouvertue des J.O débute.
- Sélectionnez votre pays.
- Sélectionnez votre personnage,
la carte des sites apparait (cf Mode Compétition).
A vos skis, prêt, partez...

III/ LES EPREUVES

Votre matériel est prêt: vos skis de 2M30, vos fixations enclenchées, les protèges-tibias et avant-bras sont attachés. Votre combinaison fluo, anti-froid et aérodynamique est un must en la matière.
En mode compétition-compétition J.O, vous avez droit à 2 essais par épreuves, sauf pour le Saut à Ski où vous aurez droit à trois tentatives.
Vous pouvez quitter à tout moment une épreuve ou sortir d'une compétition en appuyant sur la touche **ESC**.

1) LE SKI ALPIN

Les épreuves de ski alpin: La Descente, le Slalom et le Géant.
Ces épreuves se dérouleront à la station de Val d'Isère, qui s'étend entre 1785m et 1930m d'altitude. C'est la station des Grands Champions et des performances, elle est située dans un cadre d'exception.

A) LA DESCENTE



La vitesse, le vent, les sommets tout ce dont on peut rêver: Ces sensations, vous les retrouverez dans la discipline-reine: La descente.
L'objectif de cette épreuve est de guider votre skieur sur une piste de 1000M de dénivelé.
Vous devez passer entre les portes jalonnant la piste, en un temps le plus court possible.

Cela va vite, très vite et parfois trop vite, alors, attention à la chute car à plus de 120 Km/h, c'est très douloureux.
Rester en "Schuss" (position de l'oeuf - recherche de vitesse) le plus souvent possible.
Prenez garde aux virages trop serrés ainsi qu'aux bosses.
2 essais.



ENG



GER

Le vieux Manuel

B) LE SLALOM (Slalom Spécial)



Le principe du slalom est de rallier l'arrivée en un minimum de temps et en effectuant un certain nombre de virages. pour cela vous descendez le long d'une piste marquée par des portes indiquant le tracé. Ces portes sont surmontées de fanions triangulaires de couleur alternée rouge et bleu.

Le passage des portes: vous devez passer entre deux piquets de même couleur qui constituent une porte. Lors d'une série de portes verticales (portes en file indienne), si vous passez la première porte sur la gauche, vous devrez passer la suivante sur la droite, puis sur la gauche etc...

Vous aurez 75 portes à passer avant d'atteindre l'arrivée.
N'oubliez pas, une porte manquée = une pénalité = pas de médaille!
2 essais.

C) LE GEANT (Slalom Géant)



C'est une discipline technique par excellence. Ce fût à l'époque de sa création un compromis entre la descente et le slalom. Cela permettait de descendre une pente avec de grands virages.
Le principe est identique au slalom spécial, à la différence que les portes sont plus espacées, elles sont surmontées d'un calicot. Les portes sont de couleurs alternées (une rouge, une bleue, une rouge, etc...).
2 essais.

2) LE SAUT ET LES BOSSES

A) LE SAUT A SKI



Le saut à ski se déroulera à la station de Courchevel de 1100m à 1850m d'altitude.
Le Grand tremplin a un point K de 120m et le tremplin normal un point K de 90m.
Le point K d'un tremplin est appelé point critique, c'est à dire qu'il représente en théorie la plus grande longueur de saut possible sur ce tremplin.

Vous effectuerez vos sauts sur le tremplin de K 120 m!

L'objectif est de sauter le plus loin possible et d'atterrir sur ses skis! Vous avez droit à trois tentatives...
Gardez vos skis parallèles lorsque vous êtes dans les airs et une position du corps de 30°. Au moment d'atteindre le sol, gardez bien vos skis parallèles sinon ...
Vous avez la possibilité d'effectuer deux sortes de saut:
Le saut "skis parallèles" ou le saut "skis en ciseaux".
Ce dernier est basé sur une nouvelle technique qui vous permet de faire un saut plus long mais plus difficile à réaliser (la réception est bien plus hasardeuse).
La caméra est à l'extrémité du tremplin, poussez le joystick vers le bas pour lancer votre skieur et appuyez sur le bouton Fire pour vous lancer dans les airs et pour déclencher votre réception....(maintenant c'est à vous de jouer.)
3 essais.



AUS



MIC

Lebeux Manuel

B) LE HOT-DOG (Ski de bosses)



Cette épreuve est un véritable test de virtuosité et de vitesse sur un mur (piste très pentue) raide et bosselée à souhait.
Vous descendez en parallèle avec un autre concurrent (autre joueur ou joueur ordinateur). Votre objectif est de descendre le plus rapidement possible la piste tout en faisant un maximum de sauts. En fonction des bosses vous pouvez réaliser des sauts plus ou moins amples.

Vous pouvez faire cinq sauts différents en fonction de la commande que vous donnez à votre joueur. Il s'agit de donner une direction à l'aide du joystick ou du clavier tout en appuyant sur le bouton fire ou la barre espace au bon moment.
Lorsque votre skieur est déséquilibré changez immédiatement de cap afin de rétablir son assiette.

Avec un peu d'entrainement vous pourrez réaliser de magnifiques sauts tels que: l'hélicoptère, le cosaque, le daffy, le twist et le Gratte-dos.
Votre note dépend de votre style, de la difficulté et de la beauté des sauts, ainsi que de votre ordre d'arrivée par rapport à l'autre skieur.

2 essais.

3) LE BOBSLEIGH



Cette épreuve tout en 3D est réservée aux fanatiques de la vitesse. Vous foncez sur une piste gelée inclinée de 20° avec de mulitiples virages dont certains à plus de 180°. Vous dirigez votre "bob" à l'aide d'un volant et vous ralentissez grâce aux freins s'accrochant dans la glace.
Votre engin est profilé pour la vitesse, grâce à son fuselage entièrement aérodynamique. Il n'attend plus que vous...

Le but de cette discipline est d'aller le plus vite possible. Essayez de maintenir la meilleure trajectoire. Lorsque vous connaitrez parfaitement la piste et avec un peu d'entrainement, vous n'aurez plus besoin de ralentir. Vous pourrez alors espérez battre le record olympique et vous gravirez (peut-être) la plus haute marche du podium.

2 essais.



SPA



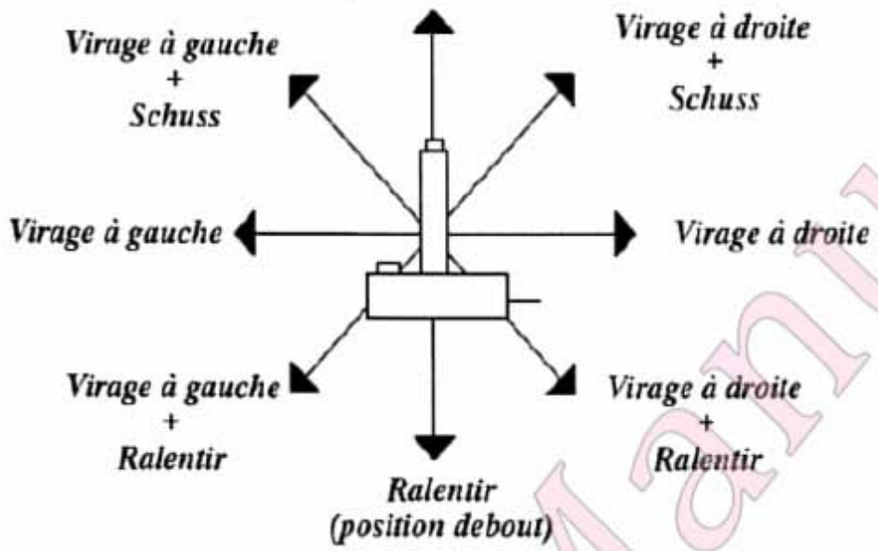
SWE

Le vieux Manuel

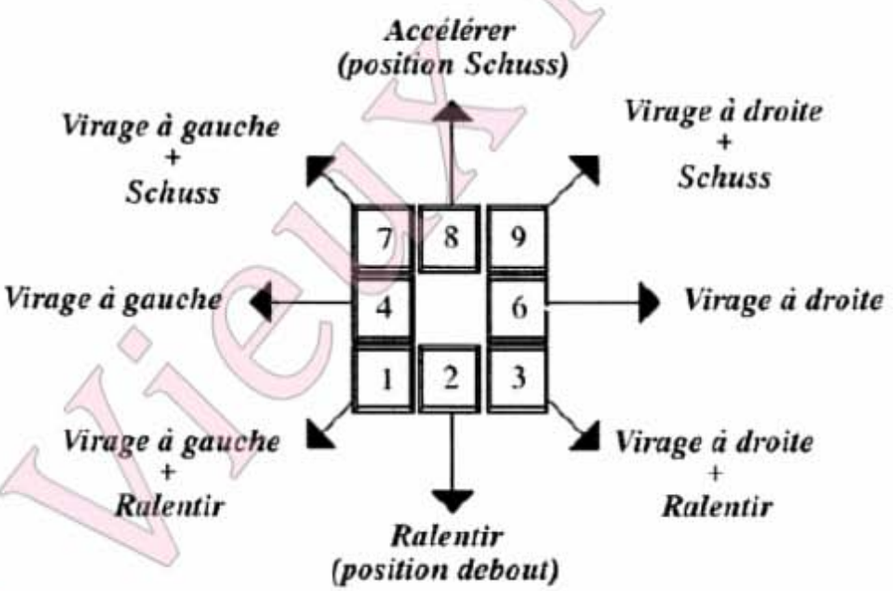
IV LES COMMANDES

A) LA DESCENTE, LE SLALOM, LE GEANT

Commandes Joystick



Commandes Clavier





CAN



NED

Le vieux Manuel

B) LE SAUT A SKI

a) Commandes Joystick:

Sur le tremplin:

- Dirigez votre Joystick vers le bas et appuyez sur le bouton Fire.
- Le second appui sur le bouton **FIRE** déclenchera votre saut.
  Essayez de le déclencher le plus tard possible, au risque de tomber si vous appuyez trop tardivement.

Après le tremplin:

- Utilisez les directions **gauche/droite** de votre joystick pour maintenir l'équilibre du skieur.
- Utilisez les directions **haut/bas** de votre joystick pour maintenir les skis parallèles.

Pour adopter la technique du "ciseau", gardez vos skis bien parallèles et appuyez sur le bouton FIRE. Pour replacer vos skis parallèles, appuyez à nouveau sur le bouton FIRE.

b) Commandes Clavier:

Sur le tremplin:

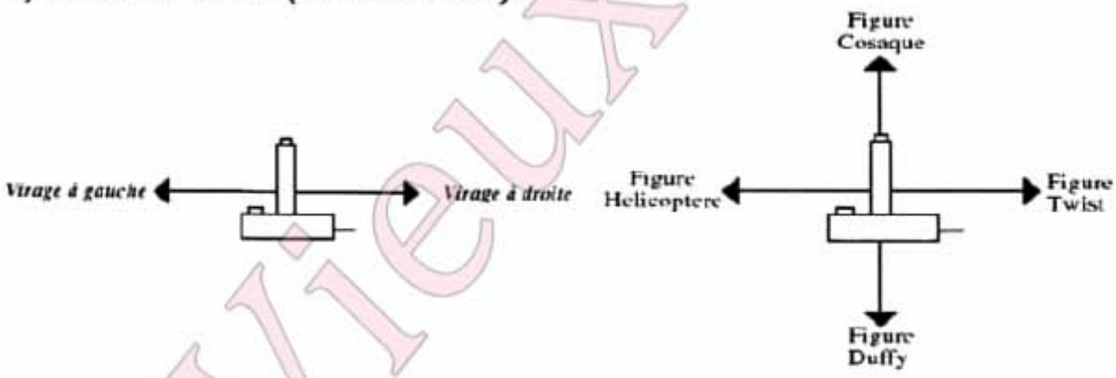
- Appuyez sur la flèche basse (touche 2) du pavé numérique et appuyez sur la barre ESPACE.
- Le second appui sur la barre ESPACE déclenchera votre saut.
  Essayez de le déclencher le plus tard possible au risque de tomber si vous appuyez trop tardivement.

Après le tremplin:

- Utilisez les flèches **gauche/droite (touche 4 et 6)** du pavé numérique pour maintenir l'équilibre du skieur.
- Utilisez les flèches **haute/basse (touche 8 et 2)** du pavé numérique pour maintenir les skis parallèles.

Pour adopter la technique du "ciseau", gardez vos skis bien parallèles et appuyez sur la barre ESPACE. Pour replacer vos skis parallèles, appuyez à nouveau sur la barre ESPACE.

C) LE HOT DOG (Ski de Bosses)



Commandes de déplacement Joystick sans utiliser le Bouton FIRE

Commandes de saut Joystick avec appui sur FIRE simultanément

*** Si vous appuyez sur le bouton FIRE sans donner de direction, le skieur effectuera un 5 ème saut: *LE GRATTE DOS.***

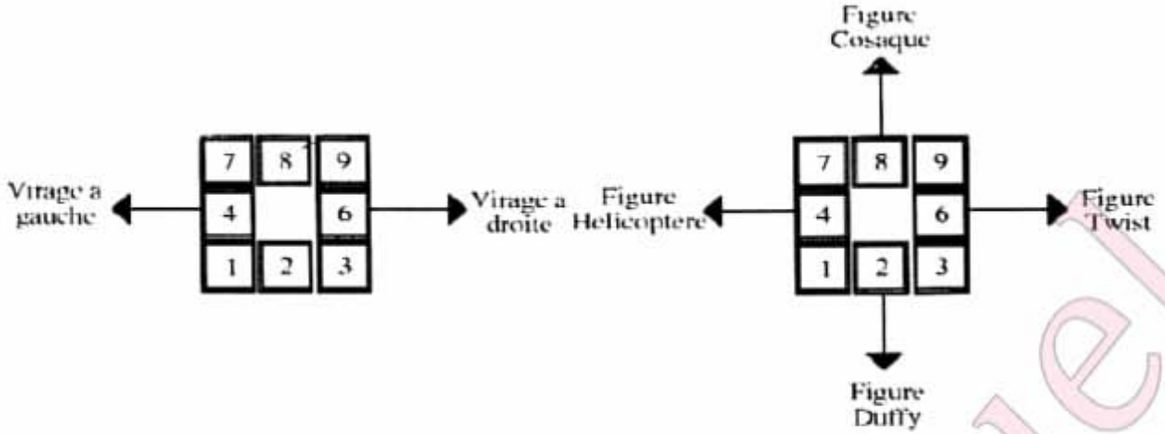


LUX



TCH

Le vieux Manuel

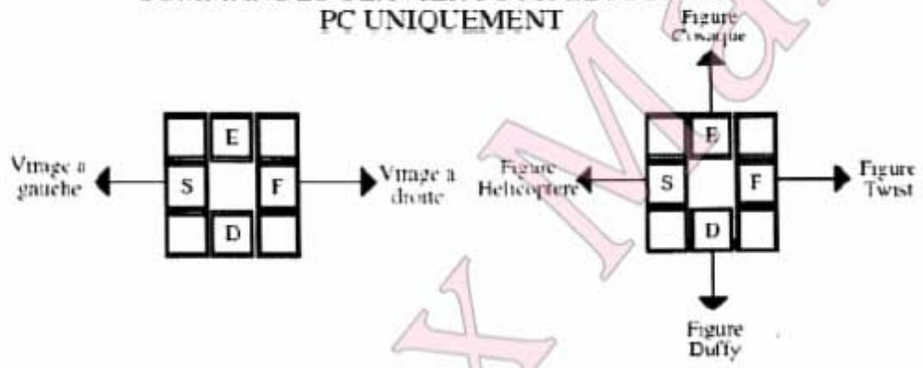


Commandes de déplacement
Clavier sans utiliser la barre ESPACE

Commandes de saut
Clavier avec appui sur la barre ESPACE simultanément

*** Si vous appuyez sur la barre ESPACE sans donner de direction, le skieur effectuera un 5ème saut: *LE GRATTE DOS.***

COMMANDES CLAVIER POUR LE JOUEUR 2
PC UNIQUEMENT



Commandes de déplacement
Clavier sans utiliser la touche TAB

Commandes de saut
Clavier avec appui sur la touche TAB simultanément

*** Si vous appuyez sur la touche TAB sans donner de direction, le skieur effectuera un 5ème saut: *LE GRATTE DOS.***

D) LE BOBSLEIGH

a) Commandes Joystick:

En dehors du bobsleigh:

- Dirigez votre Joystick vers le haut pour donner de l'élan au bobsleigh.
- Appuyez sur le bouton FIRE pour faire monter l'équipier dans le bobsleigh.

Essayez de déclencher la montée dans le bobsleigh le plus tard possible, au risque de tomber si vous appuyez trop tardivement..



DEN



NOR

Le vieux Manuel

Dans le bobsleigh:

- Utilisez les directions **gauche/droite** de votre joystick pour contrôler la trajectoire du bobsleigh.
- Placez le joystick vers le **bas** pour freiner.

b) Commandes Clavier:

En dehors du bobsleigh:

- Appuyez sur la flèche haute (touche 8) du pavé numérique pour donner de l'élan au bobsleigh.
- Appuyez sur la barre ESPACE pour faire monter l'équipier dans le bobsleigh.
  Essayez de déclencher la montée dans le bobsleigh le plus tard possible, au risque de tomber si vous appuyez trop tardivement.

Dans le bobsleigh:

- Utilisez les flèches **gauche/droite (touche 4 et 6)** du pavé numérique pour contrôler la trajectoire du bobsleigh.
- Utilisez la flèche **basse (touche 2)** du pavé numérique pour freiner.

E) COMMANDES ANNEXES

ESC: vous fait sortir de l'épreuve / vous ramène dans le menu principal
P : Pause

FIGURE 1



FIGURE 2



Le Vieux Manuel

Pour tout complément d'information...

Contactez-nous en nous écrivant à:
MICROÏDS
58, Chemin de la Justice
92290 CHATENAY-MALABRY
FRANCE
... ou en nous téléphonant au:
(1) 46.32.24.35

Bientôt, le nouveau serveur 3615 MICROÏDS:
Téléchargement de démos, des posters, des SOS , des jeux, des cadeaux, et de nombreuses autres SURPRISES...

et surtout

LE CLUB MICROÏDS!



FIN



POL

Le vieux Manuel